

Caravanserei DERVISH



Nem tudni, hogy a városból, vagy az egyik karavánnal érkezett, de a karavanszerájnak új lakója lett. A bölcs dervis ettől kezdve az északi kapu árnyékában töltötte a napjait. Ha bárki arra járt, szóba elegyedett vele, de időnként csak haszontalan, üres locsogás, máskor viszont hasznos, jó tanács lett az arra haladók osztályrésze.

A Dervish című kiegészítő a Caravanserei játékba egy új szereplőt, a dervis mini figuráját hozza be, valamint egy 24 lapos kártyacsomagot.

ELŐKÉSZÜLETEK ÉS MŰKÖDÉS:

A kártyákat alapos megkeverés után helyezték a táblán *a kék kapura*, képpel felfelé, a dervis fuguráját pedig ültessétek *a kapu előtti mezőre*.

A dervis figurája a játékban úgy működik, mint egy hagyományos játékfigura. Ő ugyan nem mozog, de menet közben át-ugorható, vagy akár meg is állhattok mellette. A kék kapu irányában tehát lehet, hogy gyorsabb a haladás.

A dervis és az új kártyapakli szorosan összetartoznak. Amennyiben valaki át-ugorja a figurát, ő menten *témát vált*, azaz el kell dobnotok a pakli legfelső lapját – máris egy új lap válik láthatóvá.

Ha a lapok elfogytak, keverjétek újra a lapokat, és használjátok újra az eldobott derviskártyákat.

Ha azonban valaki megáll a dervis mellett (ugyanazon a mezőn), felveheti a kártyapaklija *legfelső, látható lapját* – amennyiben az nem éppen valamelyik *“üres locsogás”* kártya a beszédfelhővel.



“Üres locsogás”

A kártya felvételének azonban van még egy feltétele: ne legyen a játékosnál egy másik, még felhasználatlan derviskártya. *Azaz mindenki egyszerre csak egyetlen ilyen derviskártyával rendelkezhet.*

A derviskártya a felvételekor a játékos-táblád mellé kerül, majd felhasználás után a dobópakliba. *A kártyát a felvételét követő körödben (amikor mások után ismét sorra kerülsz) használhatod fel.* Ez nem számít külön akciónak.

KÁRTYÁK MAGYARÁZATA:

- *Ad egy bronz nyersanyagot.*
- *Ad egy borostyán nyersanyagot.*
- *1 borostyánt smaragdra cserél.*
- *1 bronzot ezüstre cserél.*
- *1 ezüstöt aranyra cserél.*
- *1 smaragdot gyémántra cserél.*
- *Ad 1 pénzt.*
- *Kifizeti a jelenlegi tartozásodat.*
- *Egyszer újradobhatsz a kockával.*
- *Egyszer eggyel többet léphetsz.*
- *Egyszer nem érvényes a kút hatása.*
- *Egyszer elforgathatod a kutat.*
- *Egyszer 3 piros lapból választhatsz.*
- *1 pénzért 1 ezüst/smaragd vehető.*
- *Cserélj fel két nagy megrendeléskártját a játéktáblán.*
- *Használd bármely karavánlapka képességét, bárhol is állsz (a lapka elfordul).*

Figyelem: a Dervish kiegészítő használata esetén a játék végét kiváltó ponthatárt 3/4 játékos esetén érdemes felelmelelni 32-ről 44 dirhemre (opcionális).